

(5) Int. Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	子コード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	A 2 C 0 0 1
A 6 3 H 3/00		A 6 3 H 3/00	B 2 C 1 5 0 L

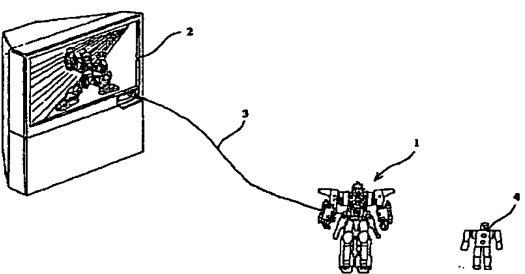
審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2001-80237(P2001-80237)	(71) 出願人	000132998 株式会社タカラ 東京都葛飾区青戸4丁目19番16号
(22) 出願日	平成13年3月21日(2001.3.21)	(72) 発明者	土井 隆史 東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会社 タカラ内 平 越 一郎 東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会社 タカラ内 100074918 井堀士 堀川 幹夫
(31) 優先権主張番号	特願2000-35465(P2000-35465)	(74) 代理人	
(32) 優先日	平成12年11月21日(2000.11.21)		
(33) 優先権主張国	日本 (J P)		

(54) 発明の名称 ヒデオゲームシステム

最終頁に続く

(57) 【要約】  
【課題】 操作手段によるゲームの操作に加え、情報発信体が発信する情報発信体固有の情報により、ゲーム風情に変化を与えることができるように、ゲーム上のキャラクターと実際の玩具とを同閉させて遊ぶことができる新しい発想のヒデオゲームシステムを提供すること。  
【解決手段】 ヒデオゲームシステムは、ゲーム機本体1と、該ゲーム機本体1に接続されるモニター装置2と、プレイヤーにより操作される操作手段30と、固有の情報を発信する発信手段44を備えた情報発信体4と、固有の情報を受信する受信手段11とを有し、上記ゲーム機本体1の処理手段6は上記情報発信体4の情報を受信することによりゲームの風情を受信した情報に対応して変化する。



【特許請求の範囲】  
【請求項1】 以下の要件を備えることを特徴とするヒデオゲームシステム。  
(イ) 上記ヒデオゲームシステムは、ゲーム機本体と、該ゲーム機本体に接続されるモニター装置と、プレイヤーにより操作される操作手段と、固有の情報を発信する少なくとも1つの情報発信体とから構成され、上記ゲーム機本体はメモリに記憶されたゲームプログラムに基づいてゲームの処理を行なう処理手段と上記情報発信体の発信する情報を受信する受信手段とを有すること  
(ロ) 上記ゲーム機本体の処理手段は上記情報発信体の情報を受信し、受信した情報を識別した結果に対応してゲーム風情を変化させるためのゲームの処理を行なうこと

【請求項2】 前記ヒデオゲームシステムは、上記情報発信体に加えて情報の受発信手段を有する携帯型ゲーム装置を有し、該携帯型ゲーム装置は、前記情報発信体の発信する情報を受信して受信した情報を記憶するとともに、記憶した情報及び携帯型ゲーム装置固有の情報のいずれか一方又は両方を前記ゲーム機本体に発信する、請求項1記載のヒデオゲームシステム。  
【請求項3】 前記携帯型ゲーム装置は、他の携帯型ゲーム装置とデータ及びメッセージの送受信ができる、請求項1乃至2記載のヒデオゲームシステム。  
【請求項4】 前記携帯型ゲーム装置はタイマ機能を有し、所定時間経過ごとにプレイヤーに呼びかけ動作を行ない、プレイヤーが応答操作をすれば所定のゲームを展開する、請求項1乃至3記載のヒデオゲームシステム。  
【請求項5】 前記情報発信体はゲーム機本体に着脱可能に形成され、該ゲーム機本体は前記情報発信体の着脱状態を認識する認識手段を有し、前記処理手段は、装着時に情報発信体から発信される情報と、離脱時に情報発信体から発信される情報とを上記認識手段の認識に基づいて識別し、ゲーム風情を変化させる、請求項1乃至4記載のヒデオゲームシステム。

【請求項6】 前記ゲーム機本体はゲームに登場するメインキャラクターを識別して形成されるとともに、前記情報発信体はゲームに登場するサブキャラクターを識別して形成されている、請求項1乃至5記載のヒデオゲームシステム。  
【請求項7】 前記情報発信体は、一つの形態から他の形態に可逆的に形態変化可能に形成されるとともに、一つの形態又は他の形態において前記ゲーム機本体に取り付け可能に形成されている、請求項1乃至6記載のヒデオゲームシステム。  
【請求項8】 前記ゲーム機本体は前記操作手段が一体に設けられている、請求項1乃至7記載のヒデオゲームシステム。

【発明の詳細な説明】  
【0001】

(2) 特開2002-219279  
【発明の属する技術分野】 本発明は、情報発信体が発信する情報をゲーム機本体が受信することによりゲーム処理の風情に変化を与えるヒデオゲームシステムに関する。

【0002】  
【従来の技術】 近年、家庭用のヒデオゲーム装置が急速に普及し、日増しの速さで普及し、各家庭に浸透している。多くのヒデオゲーム装置の構成はゲーム機本体とテレビとを専用ケーブルで接続し、ゲーム機本体にゲームプログラムを記憶した記憶媒体を接続し、記憶媒体からヒデオゲーム装置に転送されるゲームプログラムに従って、ゲームが展開するようになっている。これらのヒデオゲーム装置はゲーム機本体に接続された操作手段であるコントローラを操作してゲームを進行させるのが一般的であった。

【0003】  
【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、ゲームをスピードに展開する場合は、ゲーム機本体から分離した操作手段であるコントローラを操作することによりメリットもあるが、現実的な問題は全てモニター装置の画面上に表示されるもので、一旦画面上から目を離すと、極めて無味乾燥なものであり、スピードやテクニックを競うのであればコントローラが有効であるが、コントローラのみでのゲームの進行には味気ないものがあり、ゲームで遊ぶには利用価値がなく、単に場所を占めて遊ぶというだけである。

【0004】 また、人気のあるゲームに登場するキャラクターが玩具として販売されるケースが多くあるが、あくまでゲームの人氣に頼った玩具単体の販売であり、ゲームに登場するキャラクターとキャラクターをかけたような玩具との間には、遊びの上で直接関連性のあるものはなかった。

【0005】 本発明は上記問題点を解消し、操作手段によるゲームの操作に加え、情報発信体が発信する情報発信体固有の情報により、ゲーム風情に変化を与えることができるように、ゲーム上のキャラクターと実際の玩具とを同期させて遊ぶことができる新しい発想のヒデオゲームシステムを提供することとその課題とする。

【0006】  
【課題を解決するための手段】 前記課題を解決するため、本発明に係るヒデオゲームシステムは、以下の要件を備えることを特徴とする。

(イ) 上記ヒデオゲームシステムは、ゲーム機本体と、該ゲーム機本体に接続されるモニター装置と、プレイヤーにより操作される操作手段と、固有の情報を発信する少なくとも1つの情報発信体とから構成され、上記ゲーム機本体はメモリに記憶されたゲームプログラムに基づいてゲームの処理を行なう処理手段と上記情報発信体の発信する情報を受信する受信手段とを有すること  
(ロ) 上記ゲーム機本体の処理手段は上記情報発信体の情報を受信し、受信した情報を識別した結果に対応して

ゲーム展開を変化させるためのゲームの処理を行なうこと

【0007】なお、前記ビデオゲームシステムは、上記情報発信体に加えて情報の受信手段を有する携帯型ゲーム装置を有し、該携帯型ゲーム装置は、前記情報発信体の発信する情報を受信して受信した情報を記憶するとともに、記憶した情報及び携帯型ゲーム装置固有の情報のいずれか一方又は両方を前記ゲーム機本体に発信するようにしてもよい。

【0008】また、前記携帯型ゲーム装置は、他の携帯型ゲーム装置とデータ及びメッセージの送受信ができるようにし、携帯型ゲーム装置同士で情報の交換ができるようにしても構わない。

【0009】そして、前記携帯型ゲーム装置はタイマ機能を有し、所定時間経過ごとにプレイヤーに呼びかけ動作を行ない、プレイヤーが応答操作をすれば所定のゲームを展開できるようにしてもよい。

【0010】さらに、前記情報発信体はゲーム機本体に脱可能に形成され、該ゲーム機本体は前記情報発信体の着脱状態を認識する認識手段を有し、前記処理手段は、装着時に情報発信体から発信される情報と、離脱時に情報発信体から発信される情報とを上記認識手段の認識に基づいて識別し、ゲーム展開を変化させるようにしてもよい。

【0011】なお、前記ゲーム機本体はゲームに登場するメインキャラクターを模して形成されるとともに、前記情報発信体はゲームに登場するサブキャラクターを模して形成され、ゲーム上に登場するキャラクターと関係に手に持てるゲーム機本体の形態と、情報発信体の形態との間に同一性を持たせることが好ましい。

【0012】そして、前記情報発信体は、一つの形態から他の形態に可逆的に形態変化可能に形成されるとともに、一つの形態又は他の形態において前記ゲーム機本体に取り付け可能に形成され、ゲーム機本体と情報発信体とが合体できるようにしても構わない。

【0013】そしてまた、前記ゲーム機本体は前記操作手段が一体に設けられ、ゲーム機本体自体に設けられた操作手段を操作することにより、コントロールなどを必要とせずゲームの進行ができるようにしてもよい。

【0014】  
【発明の実施の形態】図1は、本発明に係るビデオゲームシステムの一例を示し、このビデオゲームシステムは、ロボットを模して形成されたゲーム機本体1と、ゲーム機本体1に信号ケーブル3を介して接続されるモニター装置2と、小型のロボットを模して形成されるとともに所定の情報を発信する発信手段を備えた情報発信体4として構成されている。

【0015】ゲーム機本体1は、図2(a)に示すように、胴体部10の内部にはゲームプログラムを記憶するメモリ5と、記憶されているゲームプログラムを上記メ

モリ5から読み出しゲーム処理、映像信号と音声信号とをモニター装置2であるテレビ2に出力する処理手段6とが設けられ、胴体部10前面には、情報発信体4が発信する情報を受信する受信手段11、作動状態を表示する表示部12、情報発信体4を係止する係止部13、情報発信体4がゲーム機本体1に保持されて合体したことを認識する合体認識手段14が主に配置され、背面10aにはゲームを進捗させる上で操作される操作手段20と、音声信号及び映像信号を出力する出力端子21とが配設されている。なお、符号22は電源スイッチを示す(図2(b)参照)。

【0016】受信手段11は赤外線受光部で構成され、後述する情報発信体4の発信手段44が発信する赤外線信号を受光できるようにしており、この赤外線信号は処理手段6で解析され、解析結果に基づいてゲームの進行が操作手段20を操作することなく変更できるようにプログラムされている。

【0017】操作手段20は4つのコントロールボタン23、24、25、26と1つの決定ボタン27で構成され、それぞれのボタンには押圧を検出するスイッチSW1～SW5が配設され、このスイッチSW1～SW5の作動状態は処理手段6で認識され、ゲーム進行に使用される。

【0018】図3はビデオゲームシステムのブロック図を示し、制御手段6であるCPUにはバスライン30を介してゲームを実行するのに必要な制御プログラム、画像データ、音声データなどを記憶するメモリ5と、ゲーム画面を生成するビデオプロセッサ31と、ゲーム音を生成する音プロセッサ32とが接続され、ビデオプロセッサ31と音プロセッサ32とは出力用端子21に接続され、音声信号及び映像信号はケーブル3を介してモニター装置2であるテレビ2に入力される。また、バスライン30には1/0ポート35を介して操作手段20、合体認識手段14を構成するスイッチSW6、表示部12であるLEDが接続され、赤外線受光部11で受光した赤外線信号をデジタル信号に変換するA/D変換部38が1/0ポート37を介して接続されている。

【0019】CPU6は赤外線受光部11の受信した赤外線信号を解析し、合体認識スイッチSW6がOFF状態であれば、情報発信体4が合体していないと認識してサブロボット形態の情報発信体4との会話モードに入るとともに、赤外線信号から解析した情報から情報発信体4(サブロボット)が何であるかを識別し、サブロボットに対応したメッセージデータをメモリ5から読み出し、メッセージに対応した画像信号と音声信号とに変換してテレビ2に出力し、模擬会話モードを実行する。

【0020】一方、合体認識スイッチSW6がON状態で、後述する情報発信体4から発信される赤外線信号を受信すると、情報発信体4がサブロボット形態から武器形態に形態を変化し、しかもゲーム機本体1に合体して

いると判断し、画面上でメインロボットに武器を合体させ、決定ボタン27を押し操作すると合体した武器が作動するようになっていく。

【0021】情報発信体4は、図4(a)に示す一つの形態であるサブロボットの形態から、図4(b)に示す他の形態である武器の形態に可逆的に形態を変化することができるように形成され、ロボット形態において、頭部40には送信ボタン41が配置され押しているときだけスイッチSW7がONするようになっていく。そして、胸部42には作動状態を示す赤色LED43、情報発信する赤外線送信部44が配置されている。そして、武器形態においては、赤外線送信部44が後端部に位置するようになるとともに、赤外線送信部44の両側には、ゲーム機本体1の胴部に形成された係止部13である嵌合凹部に嵌合する嵌合凸部45が突出し、図5(a)(b)に示すように、情報発信体4を武器の形態でゲーム機本体1に合体させると、嵌合凸部45が嵌合凹部13に嵌合し合体状態が形成され、合体認識スイッチSW6が情報発信体4の後面で押圧されONするようになっている。なお、情報発信体4をゲーム機本体1に合体させた際には赤外線送信部44が赤外線受光部11に対向している。

【0022】情報発信体4は図3のブロック図に示すように、送信ボタン41を押している間(SW7がON)である、制御回路46に電圧が供給され、赤色LED43が点灯するとともに、予め制御回路46に記憶されている情報発信体固有の情報(コード)が赤外線送信部44から赤外線信号として発信されるようになっている。

【0023】次に、図6～図9のフローチャート図でビデオゲームシステムの使用態様を説明する。  
【0024】電源をONすると、ステップ1でモニター装置2の画面上にゲームスタート画面が表示される。ゲーム機本体1の決定ボタン27を押し操作が検出されると(ステップ2)、ステップ3のバトルゲームルーチンに進む。

【0025】決定ボタン27を押し操作が検出されると各サブロボット4の送信ボタン41が押し操作されると赤色LED43が点灯するとともに、赤外線送信部4から赤外線信号が送信され、赤外線信号をゲーム機本体1の赤外線受光部11が受光すると(ステップ4)、ステップ5の対話モードルーチンに進む。

【0026】使用者が情報発信体4をサブロボットの形態から武器の形態に形態を変形させ、ゲーム機本体1に合体させて合体認識スイッチSW6のONが確認されると(ステップ6)、ステップ7の個体認識ルーチンに進む。

【0027】バトルゲームルーチンでは、サブロボットが合体しているか否か(合体認識スイッチSW6がONしているか否か)を確認し(ステップ101)、合

体している(合体認識スイッチSW6がONしている)場合は、ステップ102に進み、合体したサブロボットに対応した合体グラフィック表示をし(ステップ103)、ステップ104でゲームのスタートを促す画面を表示し、ステップ106に進み、合体していない場合(合体認識スイッチSW6がOFFの場合)は、ステップ105でゲームのスタートを促す画面を表示し、ステップ106に進む。

【0028】ステップ106で決定ボタン27が押されると、バトルゲームが開始する(ステップ107)。ゲームの途中で合体の状態がチェックされ(ステップ108)、合体状態でゲームがスタートし、途中で合体状態が解除されると、ステップ109に進み、敵ロボットの動きが停止し、サブロボットがメインロボットから分離する状態がグラフィック表示され(ステップ110)、ミサイルのバレー、グラフィックを通常モードに変更し(ステップ111)、ゲームが再開する。

【0029】非合体状態でゲームがスタートし、途中でサブロボットをゲーム機本体1に合体させると(ステップ112)、合体認識スイッチSW6がONになるので、ステップ113に進み、敵ロボットの動きが停止し、合体したサブロボットに対応した合体グラフィック表示をし(ステップ114)、ミサイルのバレー、グラフィックをサブロボットに合わせて変更し(ステップ115)、ゲーム再開のメッセージ画面を表示してゲーム再開(ステップ116)、ゲームが終了するとメインルーチンに戻る。

【0030】対話モードルーチンでは、赤外線信号からサブロボットの個体認識ができる、サブロボットのグラフィックが画面上に表示され(ステップ201)、表示されたサブロボットが固有の状況を察し、何もメインロボットと会話をしていないような状態を認識する(ステップ202～204)。会話モードが終了すると、予め設定されたミニゲーム(例えば、絵合わせゲーム)がスタートし(ステップ205)、ゲームが終了するとゲーム結果に対するサブロボットのコメントが出力される(ステップ206)、対話モードが終了し、メインルーチンに戻る。

【0031】個体認識ルーチンでは、ステップ301で、合体しているサブロボットの赤外線信号を受信するメッセージを表示する。発信ボタンが押されて赤外線信号を受信部に向かって発信されると、処理部は受信した赤外線信号を解析し、個体の認識ができる(ステップ302)、合体状態が維持されていればバトルゲームルーチンに進み、合体を解除するとメインルーチンに戻る(ステップ303)。

【0032】上述のように、情報発信体4の発信する情報発信体4固有の情報により、ゲームの展開が操作手段20のみで限定されることなく変化させることができる

の遊びの幅を広げることができる。また、情報発信体4の発信する情報が同一の情報であっても情報発信体4がゲーム機本体1に合体しているか否かでゲームの内容が変わり、操作手段20だけのゲームの操作に加え、情報発信体4が発信する情報によりゲームの展開が変わるので、コントローラだけでゲームの進行を図る従来のビデオゲーム装置とは味わうことのできないゲームを楽しむことができる。

【0033】なお、上述のゲーム装置では情報発信体がロボットの形態と武器の形態とに可逆的に変化する場合について説明したが、ロボットの形態に限定されることなく走行体や飛行体の形態から武器の形態に形態が変化するようにしても構わない。

【0034】同様に、ゲーム機本体がロボットの形状に限定されることなく、走行体や飛行体などの形態であっても構わない。

【0035】次に、前記情報発信体が発信する情報を受信し、受信した情報を情報発信体に代わってゲーム装置本体に送信することができる携帯型ゲーム装置について説明する。この携帯型ゲーム装置50は、図10に示すように、装置本体51が腕時計を模して形成されたもので、リストバンド52で手首に固定できるようにしているものである。

【0036】装置本体51は上面が開閉可能な蓋部材53で覆われ、図11に示すように、蓋部材53を開くと蓋部材53の裏側に配置された液晶ディスプレイ54が体1と情報発信体4と携帯型ゲーム装置50及び他の携帯型ゲーム装置50との関係を示すもので、情報発信体4は前述したように、固有の情報をゲーム機本体1に赤外線で発信することができるとしたもので、携帯型ゲーム装置50は情報発信体4の発信する情報を受信し、受信した情報をメモリ58に記憶するとともに、送信指示に基づいてメモリ58に記憶し現われ、液晶ディスプレイ54を見ながらゲームができるようになっているので、装置本体51の上面にはゲームを進行させるために操作するカーソルボタン55aと、決定ボタン55bと、キャンセルボタン55cが配置され、手首に固定した状態で情報の送受信ができるように後面側には情報の送信手段56及び受信手段57が設けられている。なお符号57は電池ボックスを示す。

【0037】図12は携帯型ゲーム装置の回路構成例を示すブロック図であり、カーソルボタン55a、決定ボタン55b、キャンセルボタン55cからなる操作手段55と、情報を他の携帯型ゲーム装置に送信したり、ゲーム機本体に送信したりする送信手段56と、他の携帯型ゲーム装置が発信する情報や、情報発信体4が発信する情報を受信する受信手段57と、受信手段57で受信した受信情報やゲームプログラム、音声データ、画像データ等を記憶する記憶手段（メモリ）58と、画像データや文字データを表示するための表示手段（液晶ディス

プレイ）54と、効果音やメッセージを出力する音発生手段59と、発光手段60と、時計機能61、これらの各手段を制御する制御手段であるCPU62とを備えている。なお、送信手段56は赤外線ダイオード56aとドライバ56bとで構成され、受信手段57はフォトダイオード57aとアンプ57bとで構成されている。また、音発生手段59として圧電エーカ59aが用いられ、発光手段60としてLED60aが用いられ、符号59b、60bはそれぞれドライバを示す。

【0038】そして、図13は、携帯型ゲーム装置50が情報発信体4が発信した情報を恰も情報発信体4が情報を発信するが如くゲーム機本体1に向けて発信することとができるとともに、他の携帯型ゲーム装置50とデータメッセージの交換ができることを示している。

【0039】このような構成において、携帯型ゲーム装置50の動作例を図14～図16のフローチャート図に基づいて説明する。

【0040】電源をONし、所有者の名称の登録処理が行なわれるとメニュー画面が表示される（ステップ1）。クローズ操作をすると、ステップ12に進んでOFF画面を表示し、オープン操作をすると、ステップ10に戻ってメニュー画面を表示し、オープン操作をしなければ待機モードに入る（ステップ14）。

【0041】メニュー画面でゲームを選択すればゲームモードに進み、通信を選択すれば通信モードに進み、タイマ表示を選択すればタイマモードに進む。

【0042】ゲームモードでは操作ボタン55を操作して液晶ディスプレイ54に展開されるゲームをプレイすることができ、タイマモードでは、時刻の設定/表示、呼び出し機能のON/OFF、音の出力のON/OFFを設定することができる。

【0043】通信モードを選択すると、ステップ401で通信選択画面が表示される。

【0044】メニューを選択すると、ステップ403に進んでメール作成画面になる。ここでは、予め作成されている定型文の中からカーソルボタンで選択し、決定ボタンを押すとステップ405に進んでメールを送信する。メールの送信が終了すると通信モードを終了し、メニュー画面に戻る。

【0045】バトルを選択すると、ステップ407に進んでバトルキャラクタを選択する選択画面が表示される。カーソルボタンでバトルキャラクタを選択し、決定ボタンを押すとステップ408に進んで相手の携帯型ゲーム装置にバトルキャラクタを送信し、バトルゲームがスタートする（ステップ410）。ゲームが終了すると結果が表示され（ステップ411）、再びゲームであれば決定ボタンを押すとステップ407に戻り、ゲームをしなければキャンセルボタンを押すと通信モードを終了し、メニュー画面に戻る。

9

【0046】データを選択すると、情報発信体4から情報を受信するか、情報発信体4から受信した情報又は携帯型ゲーム装置50固有の情報をゲーム機本体1に送信するのを選択する（ステップ413）。

【0047】受信を選択すると、ステップ414でスタート確認画面が出るので決定ボタンを押すと、受信表示画面が出るので情報発信体4の送信ボタン57を押し、情報発信体4から発信される情報を受信部57で受信する。受信が正常に完了すると受信した情報をメモリ58に記憶するとともに、情報に関連してキャラクタの画像を表示するとともにキャラクタの名前をスクロール表示し（ステップ417）、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。

【0048】なお、情報発信体4から受信した情報をゲーム機本体1に送信する代わりにゲームモードで使用することもできる。受信した情報をゲームで使用するゲームの内容に変化（例えば、スロットマシンゲームで結合させるキャラクタのグラフィックを受信した情報に関連するキャラクタに変える）をもたらすことができる。

【0049】送信を選択すると、ステップ418でスタート確認画面が出るので決定ボタンを押すと、送信中表示する画面が表示され（ステップ419）、メモリ58に記憶されている情報発信体の情報をゲーム機本体1に向かって送信する。送信が終了するとステップ420に進んで送信終了画面を表示し、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。携帯型ゲーム装置50が発信した情報を受信したゲーム機本体1は、恰も情報発信体4が発信したと同様の処理を行なうことができる。

【0050】なお、ゲームモードでゲームを実行し、ゲームがクリアされた場合は図示しないポイントカウンタがカウンタアップされ、ポイントカウンタが所定のカウンタにカウンタアップされた場合は、ステップ418で携帯型ゲーム装置固有の情報（例えば、ゲーム機本体1の特殊なプログラムを起動するキーコードなど）が送信可能になり、携帯型ゲーム装置50固有の情報を受信したゲーム機本体1は特殊なプログラム（例えば、モニター装置2に表示されたゲーム機本体の形態と同じキャラクタにキャラクターの紹介をさせる）を実行するようにしてもよい。

【0051】待機モードでは、所定時間（本発明では、1時間に設定）経過し、制限時間帯（本発明では、8:00～21:00に設定）内であれば、ステップ503に進んでLED60aを点滅させるとともにアラーム音が鳴り、プレイヤに呼びかけを行なう。プレイヤが気がついて所定時間（本発明では、10秒に設定）内に蓋を開ければ、液晶ディスプレイ54にキャラクタの表示を行なうとともに、登録してあるプレイヤの名前を表示して（例えば、XXX君、ハロー）、グ

10

ームをするか否かを問い合わせる（ステップ507）。決定ボタンを押せばゲームモードに進み、そのま蓋を開けてしまえば、再びOFF画面表示に変わってオープン操作をすると、ステップ10に戻ってメニュー画面を表示し、オープン操作をしなければ待機モードに入る（ステップ14）。

【0052】上述のように、携帯型ゲーム装置50単独で遊ぶことができるとともに、携帯型ゲーム装置50同士でデータの交換やメールの交換をして遊ぶことができる。

【0053】さらに、情報発信体4が発信する情報を受信してメモリ58に記憶し、記憶してある情報をゲーム機本体1に向かって発信することができる。

【0054】このように、情報発信体4から情報をゲーム機本体1に直接送信して遊ぶことができるように、ゲーム機本体1の近傍に情報発信体4がなくとも情報発信体4に代わって携帯型ゲーム装置50がゲーム機本体1に対して情報を間接的に発信することができる。

【0055】また、携帯型ゲーム装置50同士でデータやメッセージを送受信することができ、携帯型ゲーム装置50単体でゲームをすることができ、ゲーム機本体1を使ってゲームをすることができ、携帯型ゲーム装置50同士で遊ぶこともできるので、遊びの幅が各段に広がるとともに、室内だけでなく屋外でも遊ぶことができ、遊ぶ場所が限定されないでプレイヤの居る場所に依りゲームを楽しむことができる。

【0056】【発明の効果】請求項1の発明によれば、情報発信体の発信する情報発信体固有の情報により、ゲームの展開が操作手段のみに限定されることなく変化させることができるので遊びの幅を広げることができる。また、プレイヤがゲームを提供することができる。

【0057】請求項2の発明によれば、前記情報発信体の発信する情報を携帯型ゲーム装置で受信し、この携帯型ゲーム装置は受信した情報を記憶するとともに、記憶した情報又は携帯型ゲーム装置の固有の情報をゲーム機本体に発信することができるので、ゲーム機本体の近傍に情報発信体がなくとも情報発信体に代わって情報をゲーム機本体に発信することができる。携帯型ゲーム装置の固有の情報を送信することにより、携帯型ゲーム装置では動作しないゲームソフトを起動させることができる。

【0058】請求項3の発明によれば、携帯型ゲーム装置は、他の携帯型ゲーム装置とデータ及びメッセージの送受信ができるようにしたので、携帯型ゲーム装置同士で情報の交換やゲームをすることができ、単に情報媒体としてだけでなくゲーム機本体を離れて遊ぶことができるので、ゲーム機本体に関連した遊びができる。携帯型ゲーム装置同士で遊ぶことができるので、遊ぶ場

では携帯型ゲーム装置(同士と)遊びを選択することができる。

【00059】請求項4の発明によれば、携帯ゲーム装置はタイマ機能を有し、所定時間経過ごとにゲームヤードに呼びかけ動作を行ない、プレイヤーが応答動作をすれば、所定のゲームを展開することができ、携帯型ゲーム装置とプレイヤーとの間に親密な関係を構築することができる。

【0060】請求項5の発明によれば、情報発信体がザーム機本体に合体可能に形成され、認識手段でザーム機本体に合体していることが認識され、情報発信体から発信される情報で画面上のメニューやラウナーに情報発信体が合体している状態がグラフィック表示されるので、単に操作手段のみでザームを認識するとデフォルト装置では判わうことのできないザームの面白さを判わうことができる。

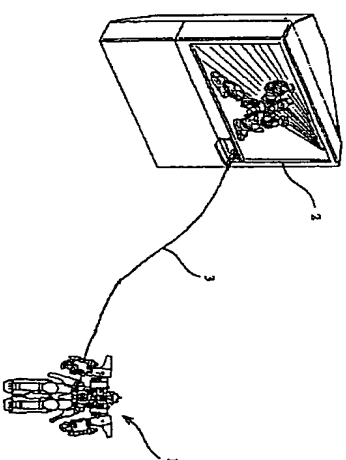
【0061】請求項6の発明によれば、情報処理主体をゲーム上のサフィキヤクターを横して形成し、ゲーム機本体をゲーム上のメソニキヤクターを横して形成することにより、異相に手にするものとモニタ装置の画面上に登録するサフィキヤクターとを一体化して認識することができ、単に操作ボタンとの股けたコントローラを操作してゲームを進行する従来のどデラゲーム装置では味わうことができない臨場感があり、ゲーム上のキヤクターと実際の玩具とを同期させて遊ぶことができる新しいタイプのゲームを提供することができる。

【0062】請求項7の発明によれば、情報発信媒体が一つの形態から他の形態に可逆的に形態変化し、いずれかの形態の状態でゲーム機本体に合体可能に形成され、合体した状態と合体しない状態とでゲーム展開が変化する、単に操作手段のみでゲームを展開するとビデオゲーム装置では味わうことのできないゲームの面白さを味わうことができる。

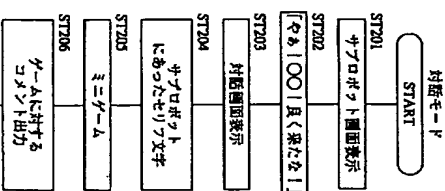
【0063】請求項8の発明によれば、ゲーム機本体に操作手段が設けられているので、画面上のメニューキャラクタと実際に操作しているゲーム機本体とを一体化させることができるので、ゲーム機本体にキャラクタの形態をしているだけではなく、ゲーム機本体と接続を持ちながら遊ぶことができ、より臨場感のあるゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】  
【図1】本発明に係るビデオゲームシステムの構成を示す斜視図

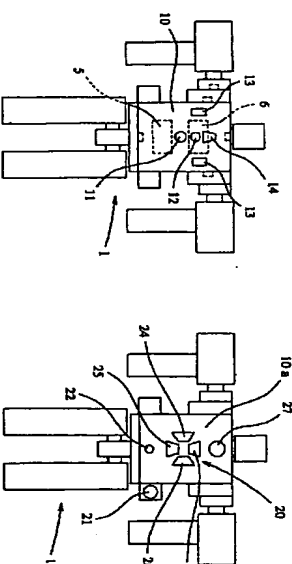
【一四】



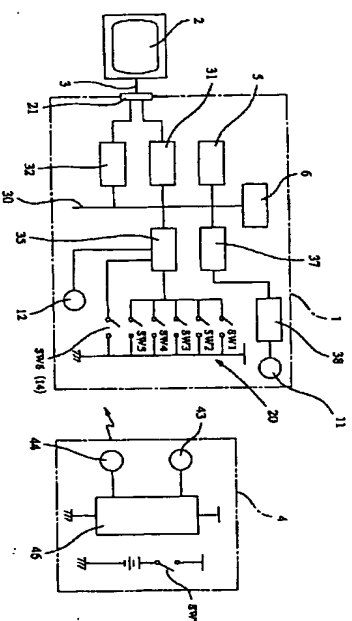
【8】

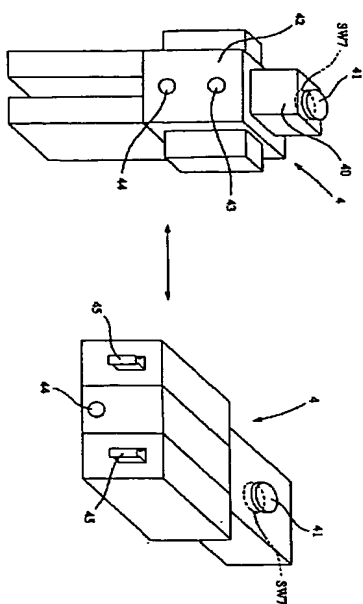


【図2】

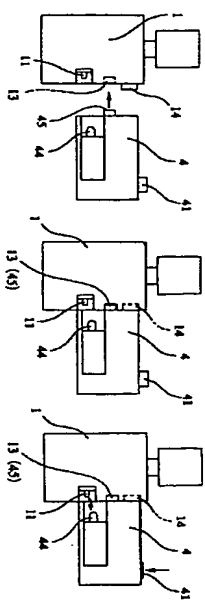


【例 3】

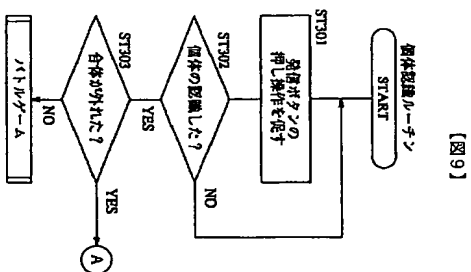




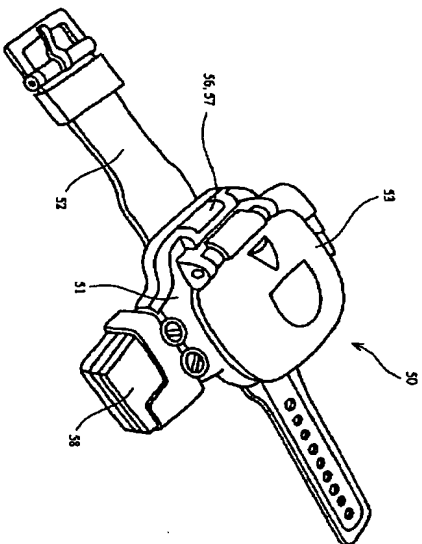
【図 4】



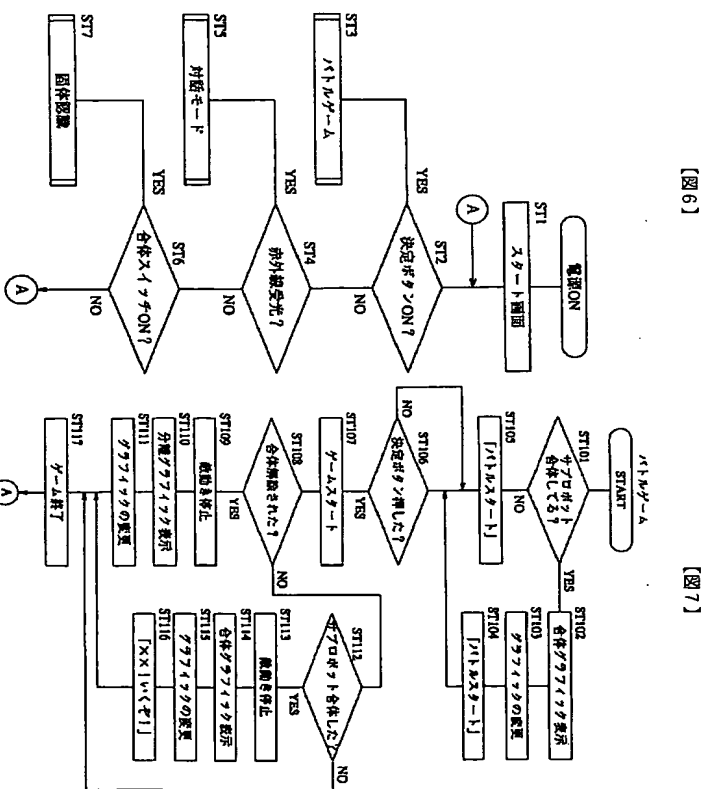
【5】



【6】

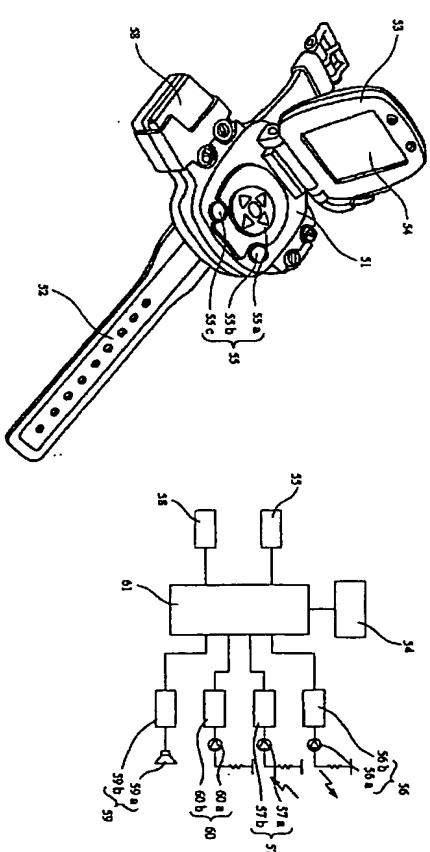


【010】



【図6】

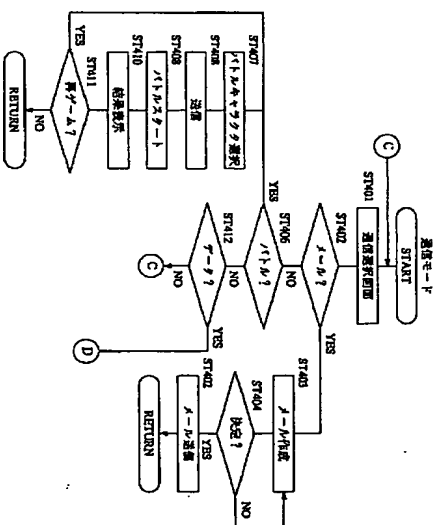
【图7】



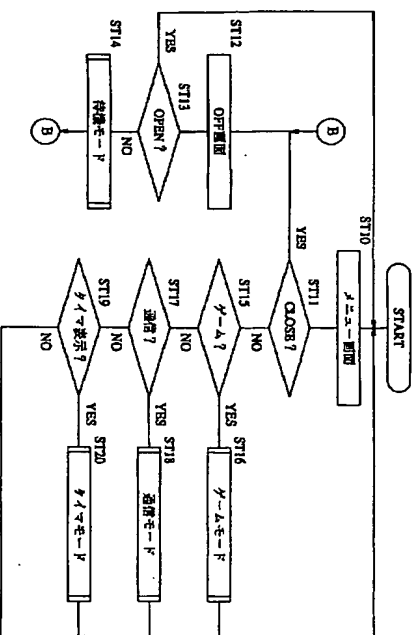
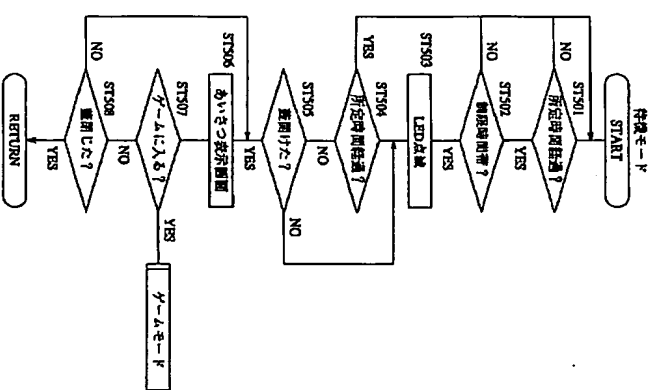
【圖 11】

【図 12】

【例 15】



【17】



・ ・ ・ (13) 特開2002-219279

フロントページの続き

(72)発明者 東 宏幸  
東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会社  
タカカワ内

Fターム(参考) 2C001 BA00 BA06 BB00 BB04 BB08  
BC00 BC05 CA00 CA01 CA09  
CB01 CB08 CC02 DA04  
2C150 AA14 CA01 CA02 CA04 DD06  
DD24 DD28 DK02 DK03